

## Φύλλο Εργασίας - «Ο σκύλος πάει στο σπίτι του!»

Όνομα: \_\_\_\_\_

Ημερομηνία: \_\_\_\_\_

### Βήματα:

1. Άνοιξε το έργο στο ScratchJr (η δασκάλα στο έχει βάλει σελιδοδείκτη).
2. Πάμε στο **κίτρινο χρώμα** και επιλέγουμε την εντολή πράσινη σημαία



3. Στη συνέχεια, πάμε στο μπλε χρώμα



4. Εδώ πρέπει να δεις πού βρίσκεται ο σκύλος και πού είναι το σπίτι του.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτές τις εντολές ώστε να δώσεις οδηγίες στο σκύλο:



|       |          |      |      |
|-------|----------|------|------|
| Δεξιά | Αριστερά | Πάνω | Κάτω |
|-------|----------|------|------|

Ποιες εντολές θα χρησιμοποιήσεις για να μπορέσει ο σκύλος να φτάσει στο σπίτι του;  
Μπορείς να τις σχεδιάσεις αρχικά στο χαρτί:

### Σχεδιάσε εδώ τις εντολές σου:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

5. Ωραία, τώρα ήρθε η ώρα να τα βάλεις στο Scratch Junior. Βρες τα σωστά μπλοκ εντολών για να τον μετακινήσεις.

- Μη ξεχάσεις να βάλεις την εντολή «Πήγαινε σπίτι» για να πηγαίνει κάθε φορά στην αρχή!



Για όσους τελειώσουν νωρίς!

- Μπορείς να βάλεις εικόνα πίσω:



Απλά, πατάς την εικόνας, την επιλέγεις και πατάς:



Καλή δημιουργία!